Club Nintendo®



No. 3

SENSATIONS FORTES!

GHOSTS 'N GOBLINS
TROJAN
IKARI WARRIORS
ET PLUS ENCORE!

PASSES EN REVUE

NOUVEAU DE CHEZ KONAMI
RUSH 'N ATTACK

COUP D'OEIL FURTIF!

MEGA MAN
ET
ROBOWARRIOR!

TRUCS ET ASTUCES!

TOUT UN NOUVEAU MONDE
DANS SUPER MARIO BROS.!

Plus

PLUS - La carte complète des mondes 3 & 4 de Super Mario Bros.!



SERIES AVENTURES

- The Goonies II™
- Kid Icarus™
- The Legend of Zelda™
- Metroid™
- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros. 2™

SERIES SPORT

- Golf
- Ice Hockey™
- Mike Tyson's Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro-Am™
- Slalom®
- Soccer
- Tennis
- Volleyball

SERIES D'ACTION

- Balloon Fight™
- Clu Clu Land™
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Pinball™
- Urban Champion™

Vous trouverez ci dessous la liste des jeux actuellement disponibles pour le SYSTEME NINTENDO.

SERIES PISTOLETS

- Duck Hunt™
- Gumshoe®
- Hogan's Alley™
- Wild Gunman™

SERIES PROGRAMMABLES

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™

SERIES CLASSIQUES ARCADE

- Alpha Mission™
- Castlevania™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong 3™
- Gradius™
- Ikari Warriors™
- Popeye™
- Top Gun™
- Gunsmoke™
- Rush 'N Attack™
- Trojan™

SERIES ROBOT

- Gyromite™
- Stack-up™

A VENIR

- Galaga™ .... Octobre
- Section Z™ .... Octobre
- Xevious™ .... Octobre
- Robo Warrior™ .... Novembre
- Mega Man™ .... Novembre

Club Nintendo®

BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX
FRANCE





LA LETTRE DE SUPER MARIO

Bonjour à tous !

J'espère que vous avez passé de bonnes vacances.

Chez Nintendo, on a travaillé dur tout l'été pour vous mijoter quelques surprises.

Savez-vous qu'il y a plus de 50 sociétés qui travaillent sur de nouveaux jeux pour votre NES? Mon travail le plus dur actuellement est d'étudier tous ces jeux pour vous sélectionner les meilleurs.

Et le résultat est, qu'en plus de tous les supers jeux de Nintendo, il y aura une vingtaine de nouveaux titres de nos amis d'ici la fin de l'année, dont entre autre : **"Metal Gear"** et **"Life Force"** de chez Konami; **"Wizards & Warriors"** de chez Acclaim; **"Xevious"** de chez Bandai; **"Mega Man"** et **"Section Z"** de chez Capcon; **"Robowarrior"** de chez Jaleco et **"Ikari Warriors"** de chez SNK. Super non !

De ces grandes sociétés, nous avons déjà vu certains de ces jeux exitants tels que **"Castlevania"** et **"Top Gun"** de Konami ; **"Trojan"** et **"Ghosts' N Goblins"** de Capcon. Alors, vous voyez, la vie du possesseur du Système NES s'annonce brillante !

Chez Nintendo nous avons un seul objectif : *LES JEUX*. Nous savons tous que la console Nintendo est un appareil électronique très perfectionné, qui permet d'utiliser des jeux tout aussi perfectionnés. Et nous avons réalisé que ce sont essentiellement les jeux qui ont fait de Nintendo Entertainment System le N° 1 mondial de la console de jeux vidéo.

Nous formons une sacrée équipe ! Le N°1 mondial de la console de jeu vidéo associé aux meilleures sociétés d'éditions de softs ... le résultat ? des jeux géniaux qui n'arrêtent pas de sortir pour votre console préférée.

D'ailleurs, si vous êtes en difficulté sur n'importe quel titre, n'oubliez pas que vous pouvez toujours appeler le 16. (1) 34.64.77.55 (du lundi au vendredi de 10H à 19H) ou taper 3615 code Nintendo 24 h sur 24 pour les insomniaques.

Faites de beaux scores et envoyez-les nous.
A très bientôt !



Sommaire

Président : Super Mario
Editeur : Mark Smith
Photographies : Dennis Hemmings
Art : Catalyst Publishing
Nintendo Co. Ltd.
Bureau d'Edition : Club Nintendo
B. P. 14
95311 Cergy-Pontoise
Cedex
France
Imprimerie : Catalyst Publishing
Angleterre
Téléphone (Fr) : 16 (1) 34 64 77 55

SUPER MARIO BROS.
Spécial - 2ème partie

Visite Guidée des Mondes Trois et Quatre.

Maintenant que vous avez découvert tout ce qu'il y avait à trouver dans les deux premiers mondes de "Super Mario Bros.", qu'est-ce que vous pensez d'une balade dans le troisième et quatrième monde? Comme vous pouvez le voir, il y a quelques bonus et des passages secrets qui attendent d'être découverts, ainsi qu'un ou deux très importants champignons "vie supplémentaire" et l'étoile de l'invulnérabilité. Finalement, celui qui rencontre des difficultés dans les niveaux supérieurs, dispose d'un passage secret très utile sur MONDE 4-2 qui vous permet d'aller tout droit au MONDE 8!!

Description des Blocs Mystérieux

- Vide
- 1 Pièce
- Personnage 'Power up'
- Champignon '1 Up'
- Etoile (invincible)
- Bloc de 10 pièces

MONDE TROIS

REGION UN

CHATEAU

REGION DEUX

CHATEAU

REGION TROIS

CHATEAU

REGION QUATRE

CHATEAU

Monde Trois Astuces

Au milieu de la région 1, vous verrez un bloc qui, une fois cassé, vous permettra de grimper sur une plante grimpante jusque dans un ciel plein de pièces! Il y a aussi un champignon "vie supplémentaire" caché sous le pont, qui ne sera que trop facile à rater.

Et si vous atteignez avec précaution la région 2, vous n'aurez pas trop de problèmes. Faites attention cependant aux Troupes de Little Goomba et Koopa qui patrouillent en groupes.

Les régions 3 et 4 demandent beaucoup d'habileté pour sauter d'une plate-forme à l'autre. Faites attention aux barrières de feu qui apparaissent en haut et en bas de l'écran dans la région quatre - ce n'est pas le bon moment d'accélérer!

MONDE QUATRE

REGION UN

CHATEAU

REGION DEUX

CHATEAU

PASSAGES SECRETS

REGION TROIS

PASSAGES SECRETS

CHATEAU

REGION QUATRE

Il n'y a pas de blocs cachés dans le monde 4-4. Mais vous devez le franchir de la façon suivante. D'abord, traversez la plateforme en courant jusqu'à ce que vous atteignez 3 marches. Sautez par dessus et laissez-vous tomber sur la plateforme la plus basse (en évitant Lava pit). Ensuite courez vers la droite jusqu'à ce que vous atteignez Bowser.



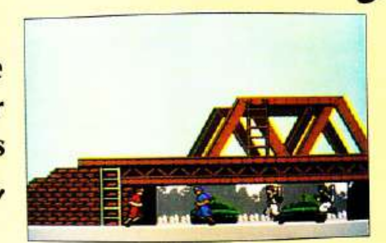
La première région ennemie comprend uniquement Lakitu, qui est assis sur le haut d'un nuage et qui vous lance des oeufs couverts d'épines. La région deux comprend deux passages secrets - celui du fond aboutit au MONDE 5 alors que l'autre vous permet d'atteindre les MONDES 6, 7 ou 8. Pour atteindre ce dernier, vous devez découvrir les blocs cachés qui sont juste derrière le premier ascenseur. Le deuxième du passage secrets est à la fin du MONDE 4 et même au monde cinq.

La région trois peut être un peu délicate avec ses ascenseurs oscillants et vous pourriez vous perdre si vous prenez le mauvais chemin. Vous devez passer en haut, en travers pendant la première moitié et puis au fond en-dessous, (descendez directement après le puits de lave) dans la seconde partie. Sur la première partie, vous vous apercevrez que vous pouvez courir en travers des précipices, si vous appuyez et maintenez appuyé le bouton "B".



UNE MISSION IMPOSSIBLE ?

Loin derrière les lignes ennemies, des dizaines de prisonniers de guerre américains sont détenus, et vous avez été choisi pour aller les délivrer! Vous avez six niveaux de difficultés impressionnantes à vaincre, allant de l'aéroport ennemi à leur entrepôt. Alors, qu'attendez-vous ?



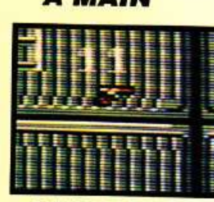
Armes et stratégies d'attaque



A part la course et le saut ordinaire que vous êtes autorisé à effectuer, votre soldat d'élite peut aussi effectuer un certain nombre d'actions d'attaque. L'arme principale tout au long du jeu **"Rush'N Attack"** est un simple couteau qui, bien que primitif, suffit à abattre vos opposants d'un seul coup.


GRENADE A MAIN


BAZOOKA


PISTOLET


INVINCIBILITE

Vous disposerez d'autres armes au cours du jeu, certaines, telles que les bazookas ou les grenades à main, ont des munitions limitées, tandis que les deux autres, le pistolet et l'étoile d'invulnérabilité, sont utilisables pendant un temps limité seulement.

Evidemment, l'objectif principal de ces armes est de détruire les ennemis, mais vous pouvez leur trouver d'autres emplois. Par exemple, le bazooka est un outil important pour vous débarrasser d'un champ de mines tandis que l'étoile de l'invulnérabilité vous permet d'avancer sur les mines sans même déchirer votre uniforme!

PERSONNAGES

Il y a un certain nombre d'ennemis différents qui vous attaqueront dans le jeu et tous avec des moyens différents. Voici ce à quoi vous êtes confronté:



Vous Voici!

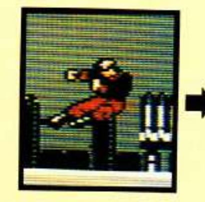
Ne perdez pas votre sang-froid ! Un seul joueur ou les deux joueurs peuvent apparaître simultanément sur l'écran; se protéger et sauver les prisonniers.





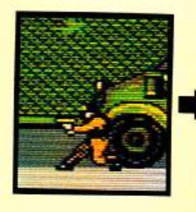
Fantassins

Ce sont les principaux soldats ennemis qui ne font que courir tout du long en arrivant sur l'écran des deux côtés.



Karatekas

Quand ils s'approchent, ils vous sautent sur la tête. Sautez aussitôt et sortez votre couteau dès qu'ils approchent.

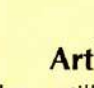


Soldats munis de pistolet

Lorsqu'ils sont assez proches, les soldats munis de pistolet vous tirent dessus. Vous ne pouvez pas les distancer, alors vous devez les abattre dès qu'ils se rapprochent.

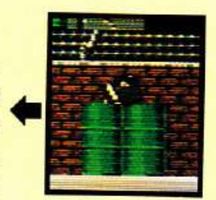
Soldats munis de lance-rocket

Ils ressemblent beaucoup aux soldats munis de pistolet, mais ceux-la lancent des rockets au hasard, alors cachez-vous dès que vous les voyez s'approcher.



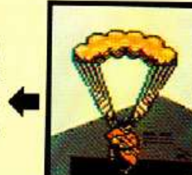
Artilleurs

Les artilleurs se cachent dans des bidons et pointent un canon quand vous approchez. Sautez à côté du bidon et supprimez-les avec votre couteau.

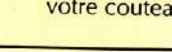


Parachutistes

Ceux-là sont vraiment mauvais! Ils descendent en parachute et se transforment en soldats munis de mitraillettes dès qu'ils atteignent le sol.



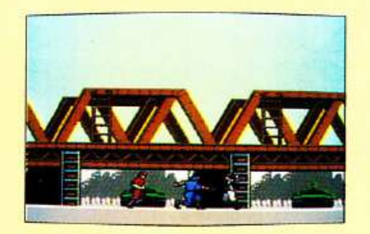
Courez vers la droite quand vous en voyez un et frappez-le des qu'il atterrit.

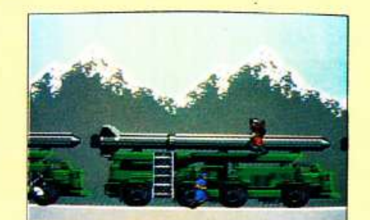


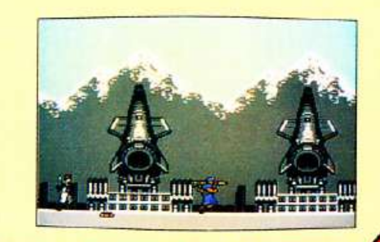

Niveau Un

Le premier niveau vous présente les principes de "Rush'N Attack", dans lequel il y a uniquement des fantassins et des karatekas qui vous attaquent. Prenez toujours les deux bazookas aux personnages jaunes et utilisez-les pour faire exploser les mines.

A la fin du niveau un, vous êtes attaqué par un groupe de fantassins et de karatekas. Si vous ne disposez pas de suffisamment de boulets de bazooka pour les détruire, vous pouvez facilement triompher en vous tenant du côté droit de l'écran et en appuyant plusieurs fois sur le bouton "B".







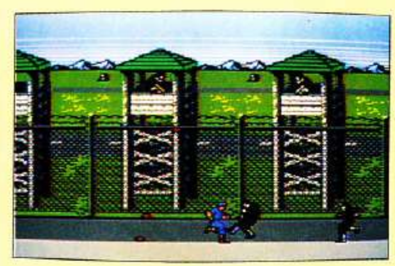
Niveau Deux

C'est là que commence la difficulté! Le niveau de l'aéroport est une fois et demie plus important que le premier niveau. En plus de cela, un soldat muni d'un pistolet et les tireurs d'élite apparaissent et vous tirent dessus depuis le haut des miradors. Traitez-les exactement comme les parachutistes - autrement dit, continuez à courir.

Quant aux hommes-fusées, vous devez attendre qu'ils fassent irruption puis sautez et abattez-les. Il y a un moyen plus facile mais nous allons vous laisser le découvrir avant de rompre le charme.





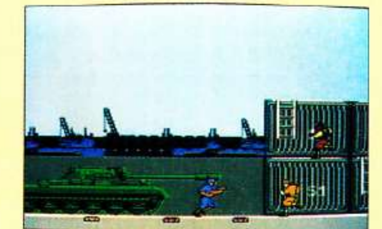


Niveau Trois

Dans la base navale, vous devriez pouvoir découvrir l'étoile de l'invulnérabilité et le pistolet. Tous deux sont utiles pour sortir de ce niveau. Un certain nombre de soldats munis de pistolets vous poursuivent dans tout l'écran et vous devez les vaincre aussi rapidement que possible.

Des chiens militaires (de gros dobermans pour être précis!) attaquent à la fin de l'étape trois, en aboyant et en grognant quand ils s'approchent. Il est très facile de les supprimer simplement en se couchant par terre et en frappant chaque chien quand il s'approche. N'oubliez pas que vous pouvez pivoter sur le sol en utilisant les diagonales de la manette.





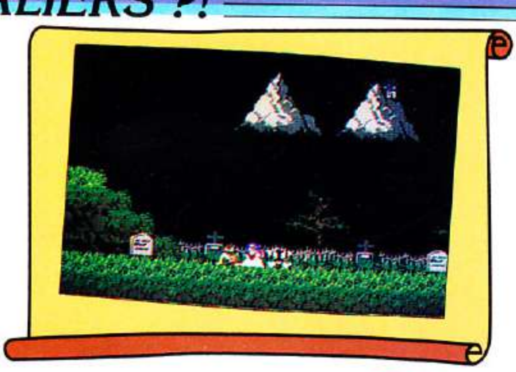


Maintenant, arrive la partie la plus difficile - les trois derniers niveaux deviennent de plus en plus durs! Bonne chance!

GHOSTS'N GOBLINS

UNE AVENTURE AU TEMPS DES CHEVALIERS ?!

Au temps jadis, le Roi Arthur était le vengeur de tout mal, et l'ami d'une charmante Princesse. Mais par une nuit sombre, sa Princesse est capturée par Satan et enlevée dans un pays où règne le mal sous la loi démoniaque de Lucifer. Arthur bouleversé, décide de tenter de ramener sa Princesse...











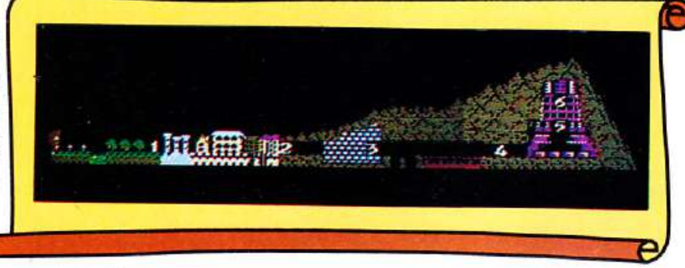






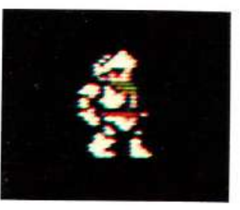
Votre jeu

Vous êtes le Roi Arthur, vous devez franchir les sept niveaux, recueillir des moyens d'attaque et détruire des créatures démoniaques sur votre passage. Tout en étant capable de lancer toutes les armes que vous découvrez (comme des épées, des haches, des torches et des lances) Arthur peut aussi sauter et grimper ou descendre des échelles. Il est important de faire des mouvements et des sauts parfaits car beaucoup de décisions rapides doivent être prises, par exemple sauter de plates-formes qui s'écroulent et tirer tout en sautant du haut des tombes.



Voici... Arthur (et ses amis)

*"**Ghosts'N Goblins**" comporte cinq principaux personnages plus une troupe de mauvais monstres. Voici quelques-uns des personnages :*



ARTHUR
Arthur qui est le héros de cette aventure doit vaincre les forces du mal et sauver son adorable Princesse.



LA PRINCESSE
C'est l'amie d'Arthur (elle apparaît ici avec Arthur).



SATAN
Satan est l'un de ceux qui ont kidnappé la Princesse pour Lucifer.



UNICORN
Unicorn garde la clé de la porte qui se trouve à la fin de certains niveaux.



LUCIFER
Le mal en personne ! La seule manière de vaincre Lucifer et de sauver la Princesse, c'est d'utiliser la croix.



ZOMBIES



RAVENS



RED DEVIL



FLYING KNIGHTS



Quelques vieilles astuces pour votre jeu

Il y a sept étapes dans cette difficile aventure, chacune est remplie de vilains démons et de pièges mortels. Voici seulement un aperçu de ce à quoi vous pouvez vous attendre au cours des trois premiers niveaux.

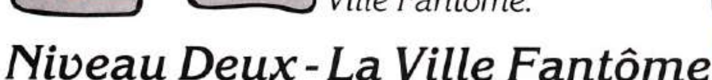
Niveau Un - Le cimetière



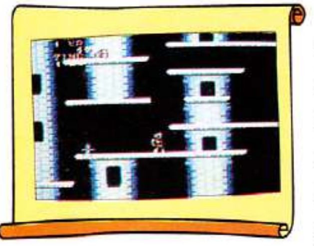


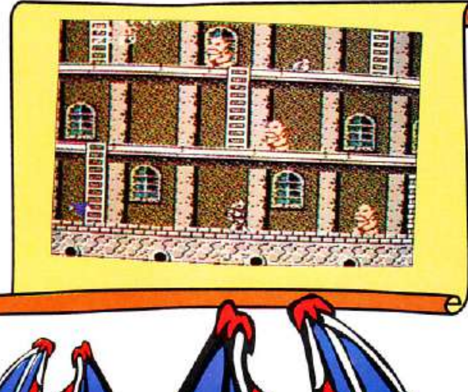
Les principaux ennemis de ce niveau sont les Zombies et les Chevaliers Volants. Les Zombies sont faciles à détruire mais, arrivant à trois à la fois des deux côtés, ils pourraient vous encercler. Détruire les Chevaliers Volants est un peu plus difficile car on ne peut les frapper que dans le dos pour leur faire du mal.

Unicorn sert de gardien à la fin et vous empêchent d'atteindre la porte du niveau suivant. Tirez vite et visez bien, sinon c'en sera fini de votre héroïque aventure avant qu'elle n'ait véritablement commencé. Lorsque vous aurez vaincu Unicorn, vous pourrez prendre la clé et ouvrir la porte qui vous conduira à la terrifiante Ville Fantôme.

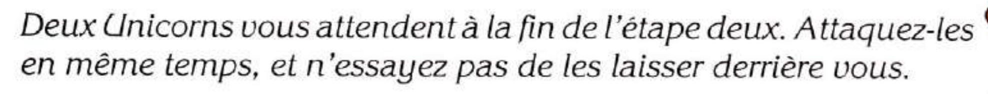


Niveau Deux - La Ville Fantôme

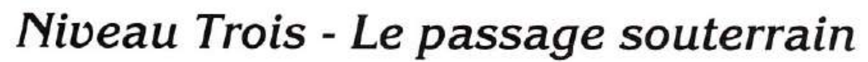




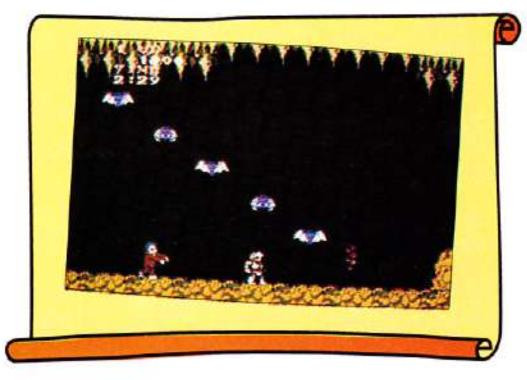
La Ville Fantôme sert de repère aux Diablotins et aux Gros-Hommes. Un tir au bon moment détruira les démons, tandis qu'il faudra un certain nombre d'épées pour éliminer les Gros-Hommes. Ce n'est pas une étape facile, alors abordez-la doucement et patiemment et essayez de comprendre les mouvements de vos ennemis.



Deux Unicorns vous attendent à la fin de l'étape deux. Attaquez-les en même temps, et n'essayez pas de les laisser derrière vous.



Niveau Trois - Le passage souterrain





Le niveau 3 est encore plus difficile que le précédent. Il y a des Chauve-souris, des Zombies et des Monstres-Tours qui apparaissent tous dans la première moitié du passage souterrain. Des marches géantes ralentissent votre avance, tandis que le Diable Rouge fait de son mieux pour vous arrêter.

A la fin de cette étape, vous serez confronté avec la puissante équipe du Diable Rouge et d'un Dragon. Faites attention à la queue du dragon, et quoi que vous fassiez, ne vous arrêtez pas de bouger. Bien sûr, c'est difficile, mais la réussite appartient à ceux qui sont patients!



VOLEZ AVEC LES ANGES

Il y a longtemps, très longtemps, il y avait un royaume appelé "le Pays des Anges" où les Dieux et l'Homme vivaient en harmonie. Ce royaume était régit par deux déesses - Palutena qui administrait la lumière et Medusa qui administrait l'obscurité. Alors que Palutena aidait l'homme à lutter et à vivre dans la joie, Medusa détestait le genre humain et prenait beaucoup de plaisir à assécher les moissons que l'homme avait beaucoup de peine à faire pousser. Palutena se mit en colère et il en suivit une lutte sans merci. Elle fut capturée et emprisonnée par l'armée de Medusa. Pour aggraver les choses, son armée s'empara des trois trésors sacrés de Palutena - le miroir, la flèche de miroir et les ailes de Pégase. Les temps étaient durs!!

En dernier recours, Palutena appela un jeune ange nommé Pit pour qu'il retrouve les trésors sacrés et les utilise pour battre Medusa, en ramenant ainsi la paix au Pays des Anges. Quelqu'un d'aussi jeune peut-il réellement accomplir une mission aussi colossale?

MANŒUVRER PIT

Pit peut effectuer des mouvements normaux, comme tirer des flèches, se déplacer vers la gauche et vers la droite et sauter à l'aide des flèches multidirectionnelles. Il est aussi capable de s'accroupir, soit sur le sol, soit en sautant. En s'accroupissant sur certaines plates-formes, Pit peut sauter en bas. Finalement, Pit peut lancer ses flèches vers le haut - ce qui est utile pour tirer sur les ennemis les plus insaisissables!!

DONNEES PERSONNELLES DE PIT

En appuyant sur le bouton START, vous pouvez voir quels sont les armes et les trésors dont vous disposez et en plus vous faites apparaître vos données personnelles. En plus de votre score, du nombre de coeurs et de votre niveau actuel d'énergie, il y a aussi un indicateur de robustesse (représenté par des flèches entre une et cinq) - Plus vous portez de flèches, plus vous pouvez faire de dégâts.



ACHAT D'OBJET

La collecte et l'achat d'objets sont essentiels si vous voulez achever la mission de "Kid Icarus". Il faut donc que vous appreniez comment acheter et troquer!



Il y a deux boutiques différentes - la première est bon marché, elle vend des articles courants tels que l'Eau de la Vie qui permet de récupérer l'énergie perdue, et les marteaux (voir ci-dessous), tandis que l'autre stocke des outils plus puissants à des prix également élevés. Il vous appartient de savoir ce que vous allez acheter et quand. La meilleure idée serait d'acheter les Plumes d'Ange (qui vous permettent de remonter en volant si vous êtes tombé d'une plate-forme), et une Feuille de Contrôle (qui affiche une carte analogue à une grille sur l'écran du menu) le plus tôt possible.

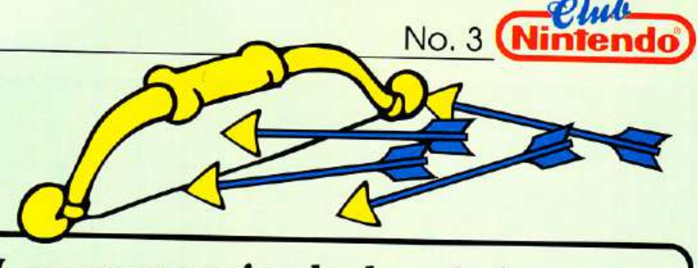


EMPLOI DES MARTEAUX

Quand vous arrivez à la quatrième région de chaque étape, vous devez battre le portier. Si vous avez des marteaux, vous pouvez les utiliser pour libérer les centurions qui ont été transformés en pierres par Medusa.

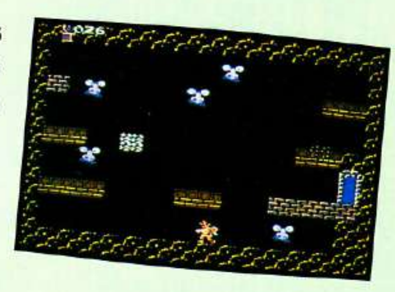
En retour, ils vous aideront à vaincre le portier!





LE JEU

Il y a quatre étapes dans "Kid Icarus". Les trois premières comprennent quatre régions différentes. Votre objectif est d'achever chaque étape, de recueillir tout ce que vous pouvez et de battre les troupes de Medusa. Certaines régions tournent vers le haut tandis que d'autres tournent vers la gauche, il vous faudra donc beaucoup d'habileté et d'anticipation!



La collecte des coeurs est très importante et vous pouvez la faire en frappant les ennemis et en prélevant tous les coeurs qu'ils laissent derrière.

Un bon moyen pour obtenir beaucoup de coeurs consiste à entrer dans la salle des ennemis où vit Specknose. A chaque fois que vous touchez un Specknose, un gros coeur apparaît qui en vaut dix petits.

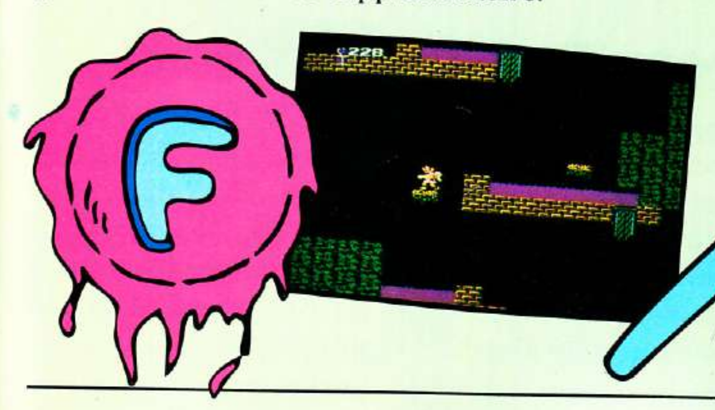


Comme au début du jeu vous n'avez que des flèches, prévoyez soigneusement votre itinéraire. La région 1 n'est pas trop difficile, mais faites attention quand vous serez sur les plates-formes "cassées". Vous devrez effectuer une série de sauts au bon moment.



La région deux est un peu plus difficile.

Faites bien attention de vous accroupir quand vous serez sur la glace - sinon, vous pourriez accidentellement tomber jusqu'en bas de l'écran! Allez toujours à la Salle de Dieu à la fin de la région, car il vous gratifiera d'une force supplémentaire!



Les ennemis de la région un

Les six ennemis suivants apparaissent tous au niveau 1-1. Abattez-les pour obtenir davantage de coeurs!



KOBIL

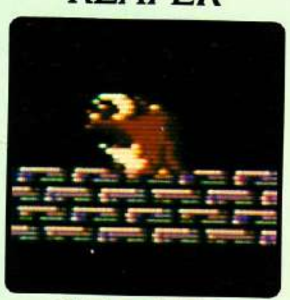
MONOEYE



REAPER



SPECKNOSE



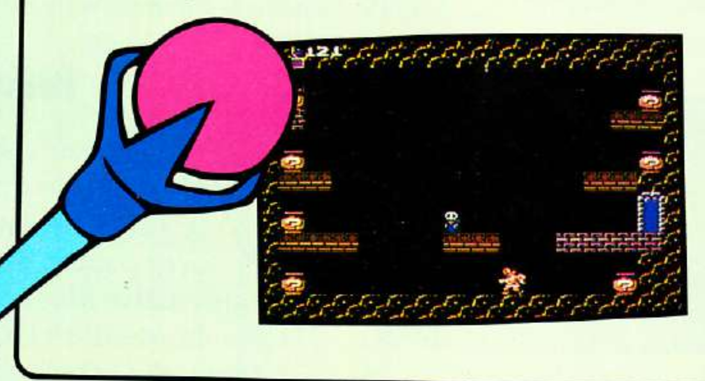
NETTLER



McGOO

LA SALLE DU TRESOR

Si vous pénétrez dans la Salle du Trésor, vous pourrez prendre des coeurs et des marteaux en tirant sur les cruches. Mais si vous tirez sur la mauvaise, le Dieu de la Pauvreté apparaîtra et vous forcera à partir.



Trucs et Astuces





Outre l'objectif qui consiste à vaincre les gardiens de la tri-force, ce que nous avons vu dans le dernier numéro, la découverte des éléments des niveaux inférieurs de **"la Légende de Zelda"** est certainement l'une des parties la plus importante du jeu. Chaque objet a un pouvoir unique et certains sont essentiels si vous voulez battre Ganon et sauver la Princesse Zelda. Alors, nous avons envoyé Link dans chacun des niveaux inférieurs qui est revenu avec les objets suivants...

Niveau Un - le Boomerang





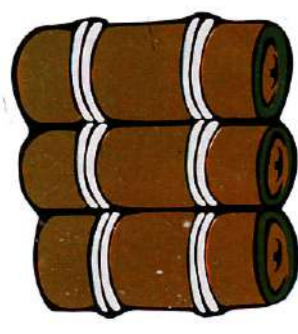
Le boomerang est un petit outil très utile car vous pouvez battre de toutes petites créatures et immobiliser les plus grosses simplement en le lançant dans leur direction. Vous le trouverez en tuant les trois gorilles qui se trouvent dans une salle plus bas et à gauche du gardien de la tri-force.

Niveau Deux - le Boomerang Magique

Le boomerang magique a le même pouvoir que le boomerang en bois, mais il va plus loin quand vous le lancez. Là encore, vous devez battre les gorilles, mais cette fois, des statutes de pierre dans la salle vous frappent de leurs faisceaux. Pour trouver la salle, allez à droite une fois depuis le départ, et puis montez jusqu'à 4 et dirigez vous ensuite à droite.

Niveau Trois - le Radeau





Contrairement au boomerang, vous devez absolument trouver la radeau. Il va vous permettre d'atteindre le niveau quatre, et de trouver d'autres objets qui ne peuvent être atteints qu'en traversant la rivière. Il est caché dans le sous-sol d'une salle pleine de Darknuts - pour y aller, montez deux salles au-dessus du départ, deux à droite et une en bas. Tout ce qui vous reste à faire est de descendre les marches avant que les Darknuts ne vous attrapent!



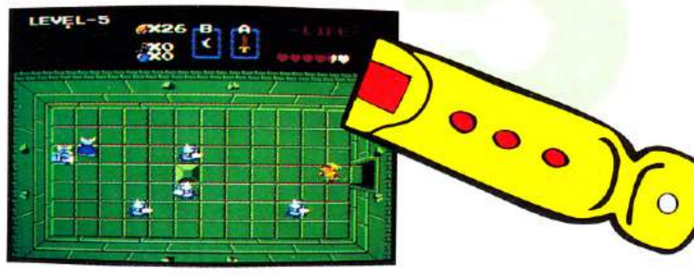
Niveau Quatre - l'Echelle

Un autre objet que vous devez trouver est l'échelle. Sans elle, vous vous apercevrez que vous êtes prisonnier dans beaucoup d'autres niveaux souterrains. Elle n'est pas facile à trouver, alors soyez patient. Pour atteindre l'endroit où elle est cachée, il vous faut aller deux salles vers le haut à partir du départ (ou encore?! une à gauche, deux en haut et deux à droite). Vous devez alors déplacer l'un des blocs lorsque vous aurez tué toutes les créatures que vous pourrez.



Niveau 5 - le Sifflet

Maintenant, cela devient plus difficile! Le sifflet, essentiel pour battre Digdogger et qui peut vous aider à passer au monde supérieur, se trouve dans la salle en haut à gauche du niveau cinq.



Arrivé dans cette salle, battez d'abord tous les Draknuts et découvrez le secret du bloc qui se trouve au milieu de la pièce - quand vous saurez ce dont il s'agit, alors l'entrée de la salle du trésor apparaîtra.



Niveau 6 - la Baguette Magique

Même si la baguette Magique n'est pas nécessaire, trouvez la car elle peut avantageusement remplacer l'arc et les flèches. La salle dans laquelle elle se trouve, se situe tout en haut à gauche du niveau six.

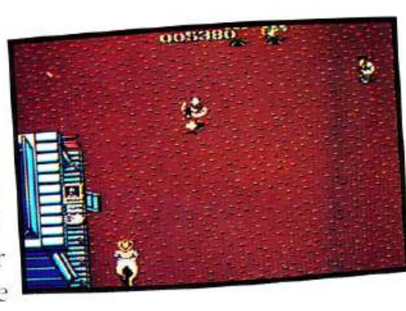


En vous battant et en poussant un peu, vous vous faciliterez énormément la tâche! Il vous reste la Flèche d'Argent et le Livre Magique, nécessaires pour accomplir votre mission. En cherchant aux niveaux 8 et 9, vous aurez peut-être ce que vous voulez. Alors n'abandonnez pas maintenant, vous avez presque fini la "Légende de Zelda".

GUN.SMOKE

Si vous avez lu "Gunsmoke" dans le chapitre coup d'œil furtif de ce numéro, vous savez que vous devez acheter les posters WANTED pour atteindre la fin de chaque niveau. Etant assez coûteux, il est intéressant d'apprendre où trouver ceux qui sont cachés. Le premier (regardez sur l'écran) est très facile à trouver, mais pas les autres.

Pour trouver les posters WANTED, écoutez attentivement le son de votre fusil. Si le bruit est le même que lorsque vous touchez quelqu'un, rien ne se passe. Continuez à tirer jusqu'à ce que quelque chose survienne !



Le fait de tirer à proximité des tonneaux, des squelettes et des arbres rapporte normalement certaines récompenses (soit des posters WANTED intéressants ou une vie supplémentaire).



Alors vous pensez que vous avez été partout ? D'accord! Nous ne voulons pas prouver que vous êtes mauvais mais il reste encore un endroit à visiter - le monde insaisissable Minus. Voici comment l'atteindre...

Allez jusqu'au tuyau de sortie à la fin du monde 1-2 et montez debout dessus. Cassez deux des blocs supérieurs en laissant intact celui qui est le plus près du mur à droite. Ensuite, en restant debout sur le tuyau sur le côté gauche, tournez vers la gauche, sautez et déplacez-vous à droite.



L'objectif est de cogner l'arrière de votre tête sur le bloc supérieur. Si vous faites cela correctement, alors vous traverserez le mur et vous arriverez dans la zone relais de l'autre côté. Descendez dans le tuyau qui se trouve le plus à gauche, et vous arriverez au Minus World!



Ah, il n'y a qu'un seul problème supplémentaire - il n'y a aucune issue de sortie du Minus World!! Désolé.

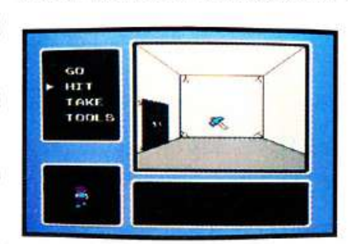


The Goonies II



D'après les lettres et les coups de téléphone que nous avons reçus, il semble que beaucoup de personnes aient des problèmes à démarrer avec **"Goonies II"**. Bon, les éléments les plus importants à trouver au départ sont le marteau et le porte-clés. Avec le marteau, vous pouvez frapper les murs, pour faire apparaître des portes et des coffres que vous ne pourriez pas voir autrement. Le porte-clés vous permet d'emporter les clés qui ouvrent les coffres. Dans les coffres, vous trouverez des indications essentielles pour terminer la partie.

Si vous êtes avancé dans le jeu, voici quelques indications qui vous seront utiles:



1. L'échelle se trouve dans la partie la plus basse du monde sous-marin dans le "Back Stage".
2. Dans le monde des cascades, prenez la porte du milieu, et allez dans la salle près de la porte. Tapez les vieilles dames cinq fois sur la tête et vous obtiendrez une bougie.
3. Les bombes peuvent servir à détruire des ennemis que vous ne pouvez pas toucher normalement; et elles peuvent faire apparaître des portes dont une dans le monde sous-marin. Essayez!

Vous avez encore des problèmes? OK, voici un code qui vous permettra de garder six Goonies et tous les outils nécessaires. Tapez ce qui suit sur l'écran SUITE. S'G NY4W'!N"!'F

Kid Icarus

"Reaper" dans **"Kid Icarus"** peut être l'une des ennemis la plus dangereuse à laquelle vous pouvez être confronté car Elle peut appeler ses ennuyeuses Reapettes. La meilleure façon de vous en débarrasser est d'attendre qu'elle ait le dos tourné, et de sauter dessus en tapant. Vérifiez qu'elle ne vous voit pas, et quand elle se retournera de nouveau, répétez l'exercice. Au bout de trois tirs, elle mourra et un gros coeur apparaîtra.



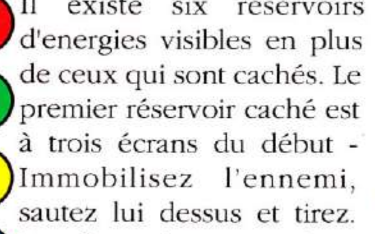
Tous les "joueurs de Gradius" ayant eu des difficultés avec les niveaux supérieurs aimeraient peut-être savoir qu'il existe un mode SUITE. Appuyez sur les touches suivantes de la manette et vous continuerez en reprenant là vous vous êtes arrêté.

DOWN,UP,B,A,B,
A,B,A,B,A,'START'

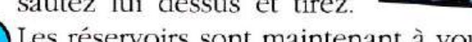
Facile, hein!

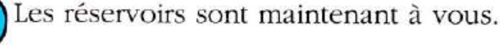


Appel à tous les **"joueurs de Metroid"**!
Est-ce que vous connaissez ces astuces..... ?



Il existe six réservoirs d'energies visibles en plus de ceux qui sont cachés. Le premier réservoir caché est à trois écrans du début - Immobilisez l'ennemi, sautez lui dessus et tirez. Les réservoirs sont maintenant à vous.









Certains éléments sont profondément cachés derrière les portes rouges. Ne les manquez pas ? Essayez de lancer cinq missiles sur la porte et regardez ce qui se passe.

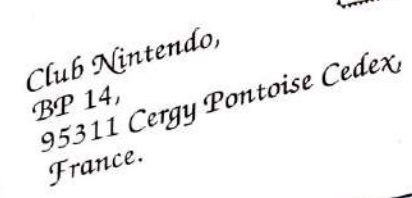
"Metroid" est un ennemi très acharné qui fait de son mieux pour pomper votre énergie. Vous pouvez le détruire en l'immobilisant, puis en tirant cinq missiles sur son corps.





Envoyez-nous vos astuces!

Si vous avez des astuces au sujet de l'un des quelconques jeux NES, ne les gardez pas pour vous - partagez-les! Expliquez-les, mettez votre nom et votre adresse en haut (vous voulez de la publicité pour votre dur travail?!) et envoyez-les à: **TRUCS ET ASTUCES, Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex, France.**



Boîte aux Lettres

DE LA GRAINE D'ARTISTES

Bonjour,
Je m'appelle Frédéric. Je suis comme vous la constatez un de vos fans les plus fidéles. J'ai une console, je suis tous les samedis soirs sur FR3, votre super concours et j'ai une question: est-ce que vous pouvez faire exposer les dessins de vos fans dans votre magazine?
Dans notre quartier, nous avons formé "le Club des Fans Nintendo". Merci pour vos super jeux et merci à toute l'équipe (derrière, vous trouverez un poster dédicacé de vos fans de Toulouse).

Frédéric K.
Toulouse

Merci à vous tous, Frédéric, Frank Richard et les autres: votre poster est superbe! Il est vraiment dommage que nous ne puissions pas imprimer les dessins que vous nous envoyez (c'est difficile à réaliser techniquement), car certains sont de véritables oeuvres d'art! La preuve, l'équipe se les arrache pour décorer les murs de ses bureaux! Aussi un "club des Fans Nintendo" de Toulouse et aux autres dessinateurs en herbe, toute notre sincère gratitude!

LA NINTENDOMANIA FRAPPE A TOUT AGE

Pour mes 3 ans, j'avais commandé une console NINTENDO et un zapper. Maintenant, j'ai 4 ans et je suis très content de retrouver Mario dans Super Mario Bros 2. J'ai déjà découvert plein de "trucs": il y a un raccourci dans le ler monde en sautant par dessus la rivière dans le ler souterrain (ler monde, lère partie). Pour obtenir plein de vies supplémentaires à la loterie, il faut appuyer sur le bouton A en même temps que le déclenchement de la musique. On a alors facilement 1, 2 ou 3 cerises. Pour l'instant, je n'en suis qu'au quatrième monde. Encore 3! Comme c'est ma maman qui écrit la lettre pour moi, je vais maintenant signer moi-même.

(Mickaël - Paris)

Cette lettre est tellement mignonne que nous avons décidé de la publier entièrement! Un grand bravo à notre jeune Mickaël qui doit sans doute être un des plus jeunes nintendomaniaques. Mais la valeur n'attend pas le nombre des années... A ce sujet aussi, chapeau à notre doyen: un monsieur de 70 ans qui nous a appelé pour de plus amples détails sur la Légende de Zelda. La preuve est que la console Nintendo abolit toutes les différences d'age!

UN CHOIX DIFFICILE

Mes parents étant d'accord pour m'acheter 2 cassettes, je pense déjà a la nouvelle cassette Mario 2. Par contre, pour la deuxième, je ne sais pas si je dois acheter la cassette Mario Bros, Kid Icarus ou Metroid. J'aimerais ton conseil...

(Eric J. Lambersart)

Il m'est très difficile de te donner des conseils pour le choix de jeux. C'est quelque chose de très personnel! Toutes les cassettes de Nintendo sont amusantes. Kid Icarus et Metroïd sont sans doute plus difficiles que Mario. Je te conseille de choisir en fonction de ton habilité au jeu, Nintendo à mis en place chez les revendeurs, un disposities qui de permet d'essayer les jeux avant de les acheter. Alors court vite chez ton marchand habituel, c'est encore le meilleur moyen de choisir.

QUI AIME BIEN, CHATIE BIEN!

"Salut,
Possesseur d'une console Nintendo depuis plus d'un an, j'ai longuement hésité entre la SEGA et la NINTENDO, (à croire que j'aurais dû choisir la SMS). Je ne comprends pas votre démarche pour conquérir la première place des consoles en Europe. Si vous voulez exploiter le marché européen, vous devez sortir de plus récentes et de meilleures cartouches de jeu.
Les cassettes GRADIUS, CASTLEVANIA, GOONIES 2 et TOP GUN sont super géniales mais pourquoi pas en sortir plus souvent? Au Japon et aux USA, NINTENDO descend tous se challengers, pourquoi ne pas faire le même chose en Europe, se serait la consécration pour cette petite boîte grise. Je possède 28 cartouches dont je suis à peu près content. Je suis persuadé de la réussite de la N.E.S. en Europe. De plus SEGA va sortir une nouvelle console qui va vous donner du fil à retordre sans compter le NEC. Je ne pense pas que sortir une nouvelle console soit quelque chose de bon.
Bon, voilà c'est tout. J'éspère que ma lettre ne sera pas laissée dans un tiroir et je doute surtout que celle-ci vous fera changer d'avis, mais qui sait? J'ai confiance en Nintendo comme des milliers de personnes. Ne nous décevez pas. Je vous laisse mon adresse au cas ou vous decideriez de me répondre. Good Luck!"

(David J - Aubervilliers)

Il n'est pas question de "Laisser dans un tiroir une telle lettre que nous publions intégralement. Quel talent, mon cher David (sauf pour l'ortographe, que nous avons rectifiée)! Tu n'es pas tendre pour nous, mais on sent que tu l'aimes bien "ta petite boite grise". Alors on va tâcher d'être à hauteur et pour commencer, répondre à tes excellentes questions qui nous sont souvent posées.
"Pourquoi ne pas sortir plus souvent des cassettes super géniales?"C'est simple, chez Nintendo, on fait primer la qualité. Effectivement, le Japon et les USA descendent tous leurs challengers et ici en Europe, nous en profitons pour faire une meilleure sélection et vous donner ce que Nintendoa de mieux.
D'autre part, tu ne dois pas oublier que des gens de tous âges jouent aux vidéo. Par conséquent, nous sélectionnerons certainement des jeux qui ne te plairont pas forcement mais qui plairont à de plus jeunes ou de plus vieux que toi. Mais nous avons quand même en réserve quelques surprises dont tu nous en diras des nouvelles: Ikari Warriors, Rush'N Attack, Alfa Mission, etc... un vrai régal!
La console 16 bits: Tu as toi-même répondu: "je ne pense pas que sortir une nouvelle console soit quelque chose de bon". C'est aussi notre avis. Il semble d'ailleurs que ce soit aussi l'avis des consommateurs puisqu'on ne s'arrache pas les consoles 16 bits au Japon. Il faut dire qu'elles coûtent 3 fois plus cher que les autres! De quoi réfléchir, non?

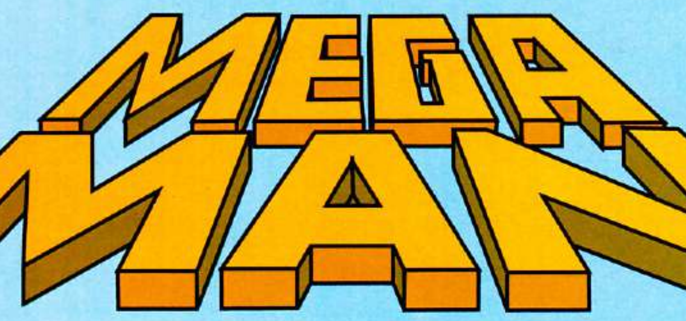
Bien, voilà qui conclue ce numéro. Vous connaissez l'adresse, alors écrivez-nous vite!

Coup d'oeil Furtif

Un petit coup d'oeil sur quelques jeux prochainement disponibles....

BAM! POW! CRUNCH! C'EST...


CUTMAN




GUTSMAN


ELECMAN

ICEMAN

Dans 'Mega Man', un nouveau produit de Capcom, vous deviendrez un superman qui est sorti pour arrêter le Dr. Willy et ses robots humanoïdes et les empêcher de prendre Monsteropolis. D'abord, vous serez uniquement armé d'un fusil à laser, mais, si vous venez à bout des méchants robots, vous pourrez prendre leur pouvoir! Votre travail sera réellement facilité mais personne n'a jamais dit qu'il était facile d'être un super héros.


FIREMAN

DR.?WILY

BOMBMAN

Il y a six niveaux, qui comportent chacun un robot à vaincre avant la bataille finale avec le Dr. Willy. Chaque niveau suit le thème de son patron robot; par exemple, au niveau des pompiers la majorité des décors et des ennemis sont basés sur le feu. A chaque fois que vous êtes frappé, vous perdez un peu d'énergie qui vous vient de votre barre d'énergie. Si elle tombe à zéro, vous vous désintègrerez !

Si vous vous arrangez pour battre l'un des robots, alors vous prendrez son pouvoir. Le nombre de fois où vous pouvez utiliser le pouvoir est limité par une barre d'énergie distincte, mais celle-ci peut-être réapprovisionnée par des doses de pouvoir. Le type de moyens d'attaque dont vous bénéficiez dépend du robot que vous avez battu. Si c'était Iceman, vous êtes capable de lancer des rayons dans les faisceaux glacés tandis que le pouvoir d'Elecman vous permet de lancer des éclairs. Le pouvoir de Gutsman est un peu différent des autres. Grâce à lui vous pouvez ramasser les rochers pour dégager votre chemin alors qu'un mystérieux paquet trouvé à l'étage d'Elecman vous permet de "construire" des plates-formes provisoires.



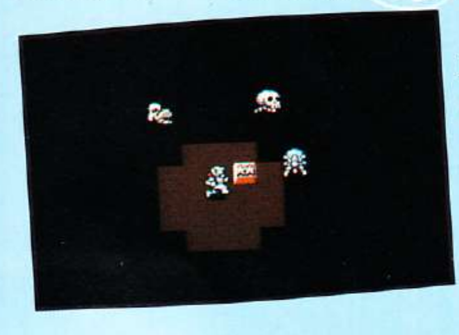
Chaque étape de 'Mega Man' pose des problèmes et des pièges différents (c'est la caractéristique des ennemis robots!) Il y a des plates-formes mobiles, des flammes qui surgissent du seuil, des escaliers qui disparaissent et une foule d'autres difficultés.

ROBOWARRIOR

Vous êtes Zed, moitié homme, moitié organisme cybernétique. Le second monde de la Terre, Atile, dans lequel beaucoup d'habitants se sont installés, a été pris par le démon Xur. Le dernier espoir d'Atile c'est le Robowarrior, Zed. Vous devez faire quelque chose et rapidement...



'Robowarrior' ressemble beaucoup à **'la Légende de Zelda'**. Vous devez combattre des centaines de sujets étranges pour trouver la clé qui vous permettra de sortir de chaque niveau, en ramassant des outils importants sur votre chemin. Si vous pouvez trouver le moyen d'accéder au sous-sol, alors des armes nombreuses vous attendent et vous faciliteront légèrement la tâche.



Le seul moyen de sauver les gens de la condamnation éternelle, c'est de trouver le calice sacré. Mais il est enterré profondément et il faut donc amasser autant de bombes que possible pour dégager votre route. Il y a aussi vingt pièges mortels qui essaient de vous empêcher d'atteindre le calice, il vous faudra donc rapidement maîtriser les armes d'Atile si vous voulez atteindre votre objectif!

'Robowarrior' demande beaucoup de ruse et de finesse avec de très bons réflexes et des tirs rapides. Décider du bon moment pour utiliser vos armes et vos objets et ne pas se faire arrêter par le paysage dangereux est aussi important que d'éviter les étrangers!

Les objets

'Robowarrior' comporte un certain nombre d'objets, ayant tous des utilisations particulières. En voici six :



Barrière
Elle rend Zed invulnérable pendant environ 15 secondes.



Bougie
Elle permet d'éclairer des parties des niveaux souterrains.



Croix de feu
Une fois en service, la croix de feu permet à Zed de tirer en même temps dans quatre directions pendant 35 secondes environ.



Capsule d'énergie
Utilisez-la pour reconstituer l'énergie perdue!



Missile
En tirant le missile, vous dégagez absolument tout ce qu'il y a sur votre chemin, les arbres, les étrangers et même certains murs!



Super bombe
A chaque fois que vous ramassez une super bombe, dix bombes normales s'ajoutent à vos munitions.

Des grands créateurs de jeux au monde, voici leurs supers jeux et bien d'autres encore !













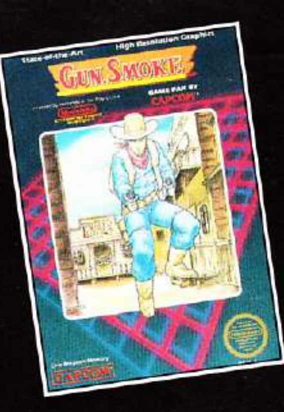












Pour votre

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™